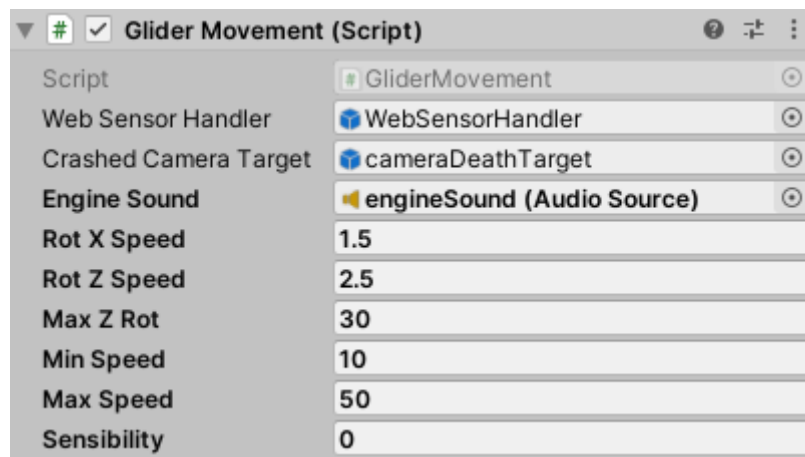


Glider Movement:



Web Sensor Handler : GameObject auquel est relié le web sensor.

Crashed Camera target : Object vers lequel la caméra se déplacera lorsque le deltaplane se crashe

Engine Sound : Source Audio du moteur

RotXSpeed : Vitesse de rotation verticale

RotZSpeed : Vitesse de rotation latérale

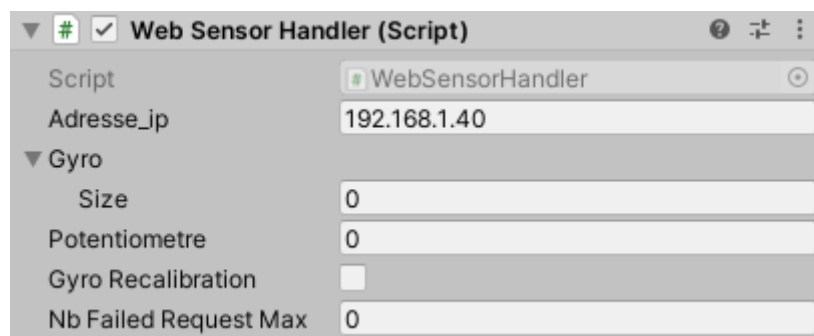
MaxZRot : Rotation latérale maximale du planeur

Min Speed : Vitesse minimale du planeur (potentiometre au minimum)

Max Speed : Vitesse maximale du planeur (potentiometre au maximum)

Sensibility : Zone morte avant que le gyroscope n'influe sur le mouvement du deltaplane (en degré)

Web Sensor Handler :



Adresse_IP : Adresse IP par défaut du serveur web

Nb Failed Request Max : Nombre maximum de requêtes manquées avant que la connexion ne soit considérée comme inactive

World Generator:

Global parameters:

Seed : Graine pour la génération de terrain, chaque graine génère un terrain unique.

Tile Size : Taille des tuiles qui composent le terrain

Terrain Resolution : Nombre de vertex par côté de tuile générée.

Viewer :

Viewer : Le viewer est le centre de la génération de terrain

View Distance :

View Distance : Nombres de tuiles visibles autour du viewer

Object View Distance : Nombres de tuiles sur lesquelles paraissent les objets sur les tuiles

Terrain height :

Terrain noise scale : Taille du bruit de perlin utilisé par la génération

Height Multiplier : Hauteur du terrain

Ground Level : Hauteur du sol, le terrain sera totalement plat à cette hauteur

Ground Material : Matériel utilisé pour le terrain

Clouds :

Cloud : GameObject utilisé pour les nuages, il sera copié pour chaque tuile

Distance From Ground : Distance des nuages par rapport au sol

Cloud Force : Vecteur de déplacement des nuages

Max Particles : Nombre maximum de particules par tuiles (équivalent à la densité du nuage)

Cloud Height : Epaisseur des nuages

Water :

Water : Prefab qui sera copié pour chaque tuile contenant de l'eau

Water Level : Niveau de l'eau

World Populator:

Noise Scale : Taille du bruit de perlin utilisé pour le placement des arbres

Tree Density : Nombre maximum d'arbre par tuille

Tree Threshold : Valeur du bruit de perlin au-delà duquel les arbres peuvent apparaître

Max Random Offset : Poids du décalage maximal des arbres par rapport à la grille

Reference Trees : Liste des arbres utilisés

Weights : Probabilité d'apparition de chaque arbre

The image shows two script panels from a game engine. The top panel is for 'WorldGenerator (Script)' and the bottom panel is for 'WorldPopulator (Script)'. Both panels have a 'Script' dropdown set to their respective names. The 'WorldGenerator' panel includes sections for 'Global parameters' (Seed: 64361, Tile Size: 100, Terrain Resolution: 5), 'The viewer generates terrain around it' (Viewer: glider), 'View distance' (View Distance: 7, Object View Distance: 5), 'Terrain height' (Terrain Noise Scale: 0.5, Height Multiplier: 200, Ground Level: 0, Ground Material: terrain), 'Clouds' (Cloud: Clouds, Distance From Ground: 400, Cloud Force: X 0, Y 0, Z 0, Max Particles: 6, Cloud Height: 300), and 'Water' (Water: waterPlane, Water Level: 60). The 'WorldPopulator' panel includes 'Tree generation parameters' (Noise Scale: 1, Tree Density: 80, Tree Threshold: 0.644, Max Random Offset: 1) and 'Reference objects and weights'. Under 'Reference Trees', it lists three elements: 'baum Id2 mobile', 'baum Id0 mobile', and 'baum Id1 mobile'. Under 'Weights', it lists three elements: '3', '0.5', and '0.2'.

Script	WorldGenerator (Script)	WorldPopulator (Script)
Script	WorldGenerator	WorldPopulator
Global parameters		
Seed	64361	
Tile Size	100	
Terrain Resolution	5	
The viewer generates terrain around it		
Viewer	glider	
View distance		
View Distance	7	
Object View Distance	5	
Terrain height		
Terrain Noise Scale	0.5	
Height Multiplier	200	
Ground Level	0	
Ground Material	terrain	
Clouds		
Cloud	Clouds	
Distance From Ground	400	
Cloud Force	X 0, Y 0, Z 0	
Max Particles	6	
Cloud Height	300	
Water		
Water	waterPlane	
Water Level	60	
Tree generation parameters		
Noise Scale		1
Tree Density		80
Tree Threshold		0.644
Max Random Offset		1
Reference objects and weights		
Reference Trees		
Size		3
Element 0		baum Id2 mobile
Element 1		baum Id0 mobile
Element 2		baum Id1 mobile
Weights		
Size		3
Element 0		0.5
Element 1		0.2
Element 2		0.2